

# DOCUMENT RESUME

ED 224 235

EC 150 618

**TITLE** Arte en la Clase para Personas Incapacitadas (Art in the Classroom for Handicapped Persons).  
**INSTITUTION** National Committee, Arts for the Handicapped, Washington, D.C.  
**PUB DATE** 82  
**NOTE** 52p.  
**AVAILABLE FROM** National Committee, Arts for the Handicapped, 1825 Connecticut Ave., N.W., Suite 418, Washington, DC 20009 (\$5.00 prepaid).  
**PUB TYPE** Guides - Classroom Use - Guides (For Teachers) (052)  
**LANGUAGE** Spanish  
**EDRS PRICE** MF01/PC03 Plus Postage.  
**DESCRIPTORS** \*Aesthetic Education; \*Art Activities; Art Education; Basic Skills; \*Disabilities; Dramatics; Elementary Secondary Education; Learning Activities; Lesson Plans; Mainstreaming; Movement Education; Music

## ABSTRACT

The Spanish translation contains a collection of arts strategies intended to stimulate, motivate, and teach basic skills to handicapped children. The lessons involve one or more of the basic art forms (movement, music, drama, and art) and are further divided into five levels of aesthetic development: awareness, imitation, self-initiation, skill development, and critical objectives. Lessons focus on teaching objectives in the basic learning abilities of gross motor development, sensory motor integration, perceptual motor integration, language development, conceptual skills, and social skills. Activity ideas are intended to be flexible and to allow for integrating handicapped and nonhandicapped students. (Author/CL)

\*\*\*\*\*  
 \* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made \*  
 \* from the original document. \*  
 \*\*\*\*\*

ED224235

U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION  
NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION  
EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION  
CENTER (ERIC)

This document has been reproduced as  
received from the person or organization  
originating it.  
Minor changes have been made to improve  
reproduction quality.

• Points of view or opinions stated in this docu-  
ment do not necessarily represent official NIE  
position or policy.

# Arte en la clase

para personas

incapacitadas



"PERMISSION TO REPRODUCE THIS  
MATERIAL HAS BEEN GRANTED BY

*Arte Valente*

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES  
INFORMATION CENTER (ERIC)."

1982

THE NATIONAL COMMITTEE • ARTS FOR THE HANDICAPPED

EC 150618

ABSTRACT FOR THE  
ARTS IN THE CLASSROOM FOR DISABLED PERSONS GUIDE

The Spanish translation of this guide, entitled, "Arte en la Clase Para Personas Incapacitadas," contains a collection of arts strategies intended to stimulate, motivate, and teach fundamental, basic skills to handicapped youngsters.

All of the lessons involve one or more of the basic art forms -- movement, music, drama, art. They are further divided into five levels of aesthetic development -- awareness, imitation, self-initiation, skill development, critical judgment -- and they focus on teaching objectives in the basic learning abilities of gross-motor development, sensory-motor integration, perceptual-motor integration, language development, conceptual skills, and social skills.

There are variations suggested with the lessons to accommodate differing chronological and mental ages as well as sensory or physical disabilities. Since the book was developed with the help of teachers working with a wide variety of handicapping conditions, it should be useful in an equally wide variety of situations. They were teachers of children with learning disorders, emotional disorders, and orthopedic handicaps, as well as moderate and severe mental deficit -- and none of them with a background in the arts!

Many of these activities are intended for groups, although most can be modified for individual use. Because of their flexibility, they can often be a special way of integrating handicapped and non-handicapped students; the regular educator working with mainstreamed special education students may come to use the activities as an especially meaningful set of learning strategies. Speech therapists, reading specialists, and resource room teachers will find in these lessons a variety of useful techniques, selected primarily because they combine student-initiated involvement with formal structure.

It is well to start thinking of using the arts, especially when you want to introduce an approach that is non-threatening to a vulnerable child, or to teach a basic skill in a new way, or to stimulate your student's creativity.

It is intended that this guide should be both an instructional and a resource guide, and that the arts will be incorporated into the regular curriculum to meet regular curriculum objectives on a regular basis. The potential the arts have for enriching the life experiences of handicapped children, for improving the self-image, for stimulating the senses and for motivating the reluctant and recalcitrant are best realized when they are presented systematically, routinely, and repeatedly. The first successful performance is rewarding; the second and third are reassuring; but the fourth is convincing!!

Antes de que comiences...

Se precisa un maestro bueno realmente y dedicado a su labor que esté dispuesto a explorar nuevas ideas, a ir a la aventura con un espíritu de afanosa participación, que sea capaz de correr un riesgo. Las artes tienen mucho que ofrecer a un maestro así. Hay una emoción y una intensidad tal en ello que pueden proporcionar una nueva y bienvenida dimensión a la enseñanza.

Esta guía contiene una colección de estrategias relacionadas con las artes cuya intención es estimular, motivar y enseñar aptitudes funcionales y básicas a los jóvenes impedidos. Aquí se incluyen algunas ideas antiguas y otras nuevas, actividades sencillas y complejas, técnicas tradicionales y no tradicionales. Todas las lecciones, sin embargo, llevan consigo una o más de las formas básicas del arte: movimiento, música, drama, arte. Se dividen además en cinco niveles de desarrollo estético -conocimiento, imitación, iniciación de sí mismo, desarrollo de aptitudes, juicio crítico- y se concentran en enseñar objetivos en las capacidades básicas del aprendizaje del desarrollo del motor grueso, integración del motor sensorial, integración del motor perceptivo, desarrollo del lenguaje, aptitudes conceptuales y sociales.

Hay variaciones sugeridas con las lecciones a fin de incorporar diferentes edades cronológicas y mentales, así como incapacidades sensoriales o físicas. Toda vez que el libro fue elaborado con la ayuda de maestros que trabajan con una amplia variedad de condiciones de incapacitación, debe ser útil en una variedad igualmente amplia de situaciones. Fueron maestros de niños que padecían de trastornos emocionales y para aprender, con impedimentos ortopédicos, así como de déficit mental moderado y agudo, y ninguno de esos maestros tenía formación en las artes!

Muchas de esas actividades están orientadas hacia los grupos, aunque la mayoría se puede modificar para uso individual. Dada su flexibilidad, a menudo pueden ser un medio especial de integrar a los estudiantes impedidos y a los no impedidos. El educador normal

que trabaja con estudiantes incorporados a la corriente principal de educación especial puede llegar a utilizar las actividades como un conjunto especialmente significativo de estrategias para el aprendizaje. Los especialistas en logoterapia y lectura y los maestros del aula de recursos encontrarán en estas lecciones diversas técnicas útiles. Si es usted un maestro con experiencia, encontrará que algunas de las lecciones son extensiones o variaciones de muchas de sus propias estrategias ya probadas. Si es usted un maestro principiante, llegará a depender de muchas de las técnicas, sobre todo porque han sido seleccionadas para combinar la participación del estudiante iniciado con la estructura formal.

No hay reglas rígidas que especifiquen cuándo se han de utilizar las artes, porque eso depende de dónde se encuentre usted, de quién es y a quienes está enseñando. Algunas escuelas están organizadas con objeto de utilizar las artes para enseñar todo, todos los días! Pero si no es esa su situación, entonces es bueno que comience a pensar en utilizar las artes especialmente cuando quiera introducir un enfoque que no sea amenazador para un niño vulnerable, o enseñar una aptitud básica de una manera nueva, o bien estimular la creatividad de su estudiante.

Se tiene el propósito de que esta guía sea a la vez instructiva y de recursos y de que las artes se incorporen al plan de estudios normal para alcanzar los objetivos normales de dicho plan con carácter metódico. Se comprende mejor el potencial que tienen las artes para enriquecer las experiencias de la vida de los niños impedidos, mejorar la imagen de sí mismos y motivar a los renuentes y recalitrantes, cuando se presentan de manera sistemática, rutinaria y repetida. La primera actuación con éxito es recompensadora, la segunda y la tercera son tranquilizadoras, pero la cuarta es convinciente!

Hay una emoción en el enseñar y el aprender por medio de las artes que es evidente para cualquier observador que pudiera detenerse al pasar por su aula. La exuberancia, el anhelo y el deleite son usuales. ¡Algunos niños le sorprenderán! El niño aletargado y retraído puede llegar a animarse, el indisciplinado y distraído con facilidad puede llegar a concentrarse, el colérico y perturbador puede llegar a ser dócil y servicial.

Es importante mostrarse abierto y flexible, estar dispuesto a probar algo un poco diferente, a desechar algunos estereotipos. ¡Y lo que importa más que nada es disfrutar!

#### RECORDATORIOS ESPECIFICOS

Debido a que la mayoría de las incapacitaciones afectan a la visión, el oído o la movilidad, pueden resultar útiles las sugerencias relacionadas con cada una de esas incapacidades.

#### Recordatorios: La acción recíproca con personas ciegas o visualmente menoscabadas

1. Si no está seguro de cómo puede ayudar, pregunte; el ciego o persona visualmente menoscabada es el experto.
2. Un toque suave en el codo indicará a la persona ciega que está usted cerca o le está hablando.
3. Ofrezca su brazo en lugar de agarrar el de la persona. Esto permite a la persona ser guiada por el movimiento del cuerpo de usted y mantener una sensación de control sobre su propio movimiento. Trate de percibirse de la velocidad apropiada.
4. Cuando hable, use el volumen y ritmo normales. Hable directamente a la persona, no a un tercero.
5. Inicie una acción recíproca en situaciones profesionales o sociales, presentándose a sí mismo por su nombre tal como lo haría con alguien de visión normal. Haga de nuevo su presentación si cree que es improbable que la persona recuerde su nombre por el sonido de su voz o la referencia de usted a conversaciones anteriores.
6. Tenga presente la necesidad de poner sobre aviso a la persona en cuanto a posibles cambios en el ambiente físico o social, por ejemplo, gentes que salen de su grupo de conversación o que entran en él, alguien que entra en el pasillo de su teatro para llegar a su asiento, un cambio en la disposición del mobiliario en el vestíbulo del teatro, nuevas normas en cuanto al acomodo de las gentes que llegan tarde al teatro, etc.

7. Cuando se dan instrucciones a una persona ciega o visualmente menoscabada, sea tan claro y específico como pueda. Mencione la ubicación de obstáculos en el sendero directo de recorrido.
8. Cuando guíe a una persona ciega a una silla o el asiento de un teatro, simplemente guíe la mano hacia el respaldo de la silla y diga si tiene brazos. En un restaurante también es cortés leer el menú y los precios y facilitar cosas como el pan y la mantequilla, sal, pimienta, etc.
9. No toque un bastón ni un perro guía.
10. Lea en voz alta el programa o el orden del día de la reunión. Describa los materiales de las reuniones de trabajo, el escenario, las ropas, etc.
11. Muchas gentes ciegas tienen la sensación de que la ceguera es una incomodidad física en lugar de un impedimento y aprenden a vivir de manera independiente y bien en un mundo que no está diseñado para ellas.
12. Aunque sólo alrededor del 10% de los ciegos lee con el sistema Braille, muchas personas visualmente incapacitadas leen letra impresa de caracteres grandes.

Recordatorios: La acción recíproca con personas sordas o auditivamente menoscabadas

1. Mire directamente a la persona cuando esté hablando de modo que le pueda leer a usted en los labios.
2. Hable de manera expresiva utilizando un tono y velocidad normal, a menos que se le pida que lo haga de otro modo.
3. No vuelva la cabeza a otro lado, ni hable teniendo alguna cosa en la boca, como una pipa, un cigarrillo, un lápiz, un clavo o una aguja.
4. Procure no interponerse a una fuente de luz, ya que eso hará que resulte difícil para la persona ver la cara de usted.

5. No simule que comprende lo que habla una persona sorda, si no la entiende. No se sienta turbado de pedir a la persona que le repita lo que ha dicho, y tampoco se sienta en posición incómoda si la persona sorda le pide que le repita algo, aun cuando sea varias veces.
6. Si sabe usted algún idioma de señas trate de emplearlo. Su esfuerzo será agradecido y apoyado usualmente.
7. A la sordera se le denomina a menudo "el impedimento invisible".
8. Un concepto erróneo común es que los sordos simplemente leen y escriben para comunicarse con los demás. La sordera crea una incapacidad en el habla que con frecuencia repercute en la lectura y la escritura.
9. Sólo alrededor de la mitad de los sonidos del idioma inglés es discernible en los labios. La persona sorda que "lee el habla" (lectura de los labios) comprende alrededor del 25% de lo que está diciéndose.
10. Una persona sorda no es muda. La sordera no tiene nada que ver con la laringe.
11. La sordera puede causar problemas en lo que se refiere a equilibrio, sobre todo cuando la persona trata de moverse en la oscuridad o con una luz tenue y no puede utilizar la visión a fin de mantener la orientación en el espacio. Téngase esto en cuenta en el escenario, detrás del telón y en la conducción de una persona a su asiento.

Recordatorios: La acción recíproca con personas menoscabadas en su movilidad

1. Las personas menoscabadas en su movilidad son las que deben utilizar una silla de ruedas, soportes para las piernas, muletas, bastón, andaderas, o un brazo que les sirva de ayuda para trasladarse de un lugar a otro.
2. El menoscabo en la movilidad puede ser consecuencia de la polio, parálisis cerebral, esclerosis múltiple, distrofia muscular, amputación, defecto congénito, un accidente, artritis, envejecimiento, etc.

3. Si tiene usted alguna duda en cuanto a las capacidades de una persona, pregunte.
4. Ofrezca asistencia antes de prestarla. De ese modo no se tomará de sorpresa a la persona.
5. Pregunte de qué forma puede ayudar. La mayoría de las personas físicamente incapacitadas sabe dar instrucciones exactas con respecto al tipo de ayuda que necesitan.
6. No sujete automáticamente la silla de ruedas de una persona. Es parte del espacio de su cuerpo.
7. No coloque una silla de ruedas en una escalera mecánica.
8. No mueva a otro lugar el bastón, muletas, andadera o silla de ruedas de una persona incapacitada a menos que cuente con su permiso para hacerlo.
9. La mayoría de las personas físicamente incapacitadas debe planificar sus actividades diarias con bastante antelación a fin de asegurar su acceso a los servicios públicos y el transporte. Si usted debe cancelar una cita o evento, notifíquesele a ellas lo más pronto posible.

## PREPARATIVOS

Algunas actividades sirven como ejercicios de calentamiento a fin de que su cuerpo y su mente (al igual que los del estudiante) estén listos para las actividades de las artes

### PRUEBE ESTAS:

1

Recoja ocho o diez botellas de diferentes tamaños y formas. Llene cada botella con distintas cantidades de agua. Dispóngalas al azar y dé un golpecito suave a cada una. Trate de obtener un consenso entre los estudiantes en cuanto a qué botellas producen los sonidos más altos y cuáles los más bajos. Dé instrucciones a los estudiantes para que imiten cada sonido lo mejor que puedan. Ahora haga que vayan por el aula y que den ligeros golpecitos a varios objetos con un lápiz. ¿Qué objetos producen un sonido claro y cuáles uno sordo? ¿Por qué? ¿Puede usted y los estudiantes disponer los sonidos de manera ordenada del bajo al alto? ¿O a la inversa? Una extensión de este "calentamiento a los sonidos en nuestro ambiente" pudiera ser un intento de duplicar la escala pentatónica.

2

Este es un ejercicio básico de relajamiento. Lleve a la clase un cubo de hielo o una paleta de helado. O aproveche una nevada y lleve una bola de nieve al aula. Indique a los estudiantes que "observen cómo se funde". Diga a los estudiantes que les va a pedir que traten de imitar el proceso. Será muy eficaz que instruya a los estudiantes para que "se congelen lo más posible. Congele sus propias manos, pies, mandíbulas, espalda, posaderas, hasta que se quede todo lo rígido que pueda. Imagínese ahora que le han puesto a usted al sol caliente. Lenta, lenta, lentamente comienza usted a ablandarse, muy lentamente se ablanda y comienza a derretirse. Lentamente comienza a rezumarse hacia el suelo. Lentamente comienza a aplanarse hasta que se queda blando, aguado y lo más liso que pueda. Tan aplanado e inmóvil que no hay movimiento alguno en absoluto."

3

Este es un gran ejercicio de control. Haga que los estudiantes se pongan en círculo. Esto se puede hacer de pie o en las sillas de ruedas. "Dóblese sobre la cintura. Deje que la sensación ascienda a través de su cuerpo y levante despacio su cuerpo y cabeza. Cuando esté erguido, libere la sensación por medio de su voz. Muy suavemente diga "OOOOOOHHHHHH" y en el tono más alto posible "YIIIAAAHHH" levantando los brazos sobre la cabeza. Deje que la voz aumente en volumen en un sonido continuo. A medida que aumenta el volumen su cuerpo se hace cada vez mayor y deje que salga todo en la nota final. Luego hágalo en sentido inverso "YIIIAAAHH", volviendo con su cuerpo a la posición original." Repita esto. ¡No saldrá bien la primera vez!

4

Esto es una experiencia en arte: un acontecimiento. Pegue un trozo grande de papel de acuarelas en los cuatro lados de una superficie de trabajo plana. Humedézcalo con agua utilizando una esponja. Deje caer de un pequeño gotero tinta concentrada a la superficie humedecida y observe cómo se esparce. Pueden colaborar dos estudiantes. Se pueden combinar los colores.

5

Una actividad excelente de calentamiento para el drama se llama "congelación". Es incitante, fomenta el control y la autodisciplina, los estudiantes nunca se cansan de ella y resultará sumamente útil durante todo el año cuando se utilice como señal para concentrarse y prestar atención.

Hay que encontrar o crear un espacio lo bastante grande a fin de que los estudiantes se puedan mover en libertad por él. Hay que instruirlos para que encuentren "su propio espacio", es decir, un lugar donde no importa todo lo que se estiren en cualquier dirección no se metan en el espacio de otro. Cada uno, trabajando dentro de su propio espacio, tratará de estirarse en el mayor número diferente posible de maneras mientras escucha el compás de los varios ritmos del tambor. Cuando usted se sienta seguro de que entienden esto, instrúyalos acerca de cómo han de moverse por el aula manteniendo su propio espacio. Varíe los ritmos, desde el muy rápido hasta el

muy lento, muy leento (a los estudiantes les gusta moverse con lentitud. Por muy lentamente que se muevan, incítelos a que muevan cada parte de su cuerpo con más lentitud). Siga recordándoles (si fuere necesario) que mantengan su "propio espacio". Al azar diga "Congelación". Estimule a los estudiantes a que detengan la acción por completo. Algunos tendrán un brazo levantado, otros estarán inclinándose hacia adelante, etc. Cuando tenga la certeza de que se ha dominado ese ejercicio, déles instrucciones para que se imaginen qué otra cosa pudiera estar haciendo esa "estatua". ¿De quién pudiera ser esa estatua? ¿De un corredor de maratón a punto de saltar un obstáculo? ¿Edison reemplazando un bulbo sobre la cabeza? ¿Una reina que desfila ataviada con una capa de armiño? ¿Un niño de corta edad inclinándose para atar el cordón de sus zapatos?

Repita este ejercicio con regularidad. Los estudiantes no se cansan de él. Por el contrario, cada vez se hacen más expertos en él. A medida que avanza usted adentrándose en las improvisaciones dramáticas, este ejercicio demostrará ser muy valioso en cuanto a desarrollar caracterización.

TODO LO QUE PUEDAS HACER,  
YO LO HAGO MEJOR

Repetir una acción, luego agregar un cambio  
puede incrementar la percepción del cuerpo

#### OBJETIVO

El estudiante imitará el uso de un objeto y después modificará la acción de modo que se introduzca un uso diferente.

#### MATERIALES

Cualquier objeto flexible, como un pañuelo pequeño o una pañoleta larga.

#### APTITUDES

Perspicacia visual, destreza en la reacción veloz, fuerza muscular, ubicación del cuerpo, discriminación visual de formas, memoria visual, velocidad de aprendizaje, facilidad para descifrar.

#### QUE HACER

1. Explicar las reglas. Un líder utilizará el objeto de una manera particular y lo pasará a la persona siguiente. Esta imitará exactamente lo que vio y después hará algo diferente y pasará el objeto. La siguiente persona imita la última acción y luego agrega otra acción nueva. Ninguna acción que se haya imitado una vez puede utilizarse como una acción nueva.

2. Dé un ejemplo. Rodéese la cintura con una pañoleta (como si fuese un cinturón), pásela a un compañero de la clase, quien imita la acción y luego se la enrolla en la cabeza como si fuese un turbante.

3. Al principio conceda mucho tiempo para la acción nueva. A medida que los estudiantes se hacen más expertos, trate de fijar límites de tiempo.

#### SIGUE

#### QUE OTRA COSA

Trate de imitar todo lo que se ha hecho, así cada nuevo estudiante que recibe el objeto tendrá que repetir actividades adicionales.

Imítese todo en orden inverso.

CONTINUACION

Utilice el objeto de maneras completamente extrañas (la pañoleta se retuerce como fideos gruesos en un tenedor imaginario).

Realice las mismas actividades salvo que, en lugar de objetos, transfiera sonidos o muecas de la cara.

QUE OTRA COSA MAS

Sujete los objetos que se van a demostrar con esparadrapo o con cintas elásticas.

## INICIALES

La creación de diseños de las iniciales de uno puede aumentar la identificación de sí mismo

### OBJETIVO

El estudiante creará un diseño con sus iniciales que él cree que refleje la imagen de sí mismo.

### MATERIALES

Materiales usuales de arte más diversas cosas poco comunes.

### APTITUDES

Identificación de sí mismo, abstracción del cuerpo, discriminación visual de formas, redacción, integración motora visual.

### QUE HACER

1. Dar instrucciones a los estudiantes para que escriban o imprimen letras en el pizarrón (la preparación previa en grupo estimula la libertad de expresión).

2. Cada uno deberá hacer una forma extraña o interesante a partir de las letras.

3. Cada uno va a su asiento y dibuja sus propias iniciales de cualquier manera que él desee.

4. Haga que la clase mire los dibujos de cada persona y que comente acerca de los diferentes estilos.

5. Comuníquelos que ahora van a hacer su propia monografía personal.

6. Retire los bocetos del pizarrón.

7. Mientras los estudiantes están creando diseños, animelos a que piensen acerca de cosas particulares que les caracterizan. ¿Prefieren un color a los demás? ¿Son regordetes? ¿Altos? ¿Cuál es el rasgo físico más destacado? ¿Qué es importante para su fuero interno? ¿Pueden incorporar esto a un diseño personal?

8. ¿Y qué decir acerca de la dirección? ¿Debe de ser lateral la suya? ¿Hacia atrás? ¿Cabeza abajo?

SIGUE

INICIALES continuación

JUICIO CRITICO

QUE OTRA COSA

Repita esta actividad varias veces durante el año con objeto de evaluar cambios en el concepto de sí mismo.

Dé instrucciones a cada estudiante para que haga un diseño en clase, lo lleve a casa y lo comparta con sus padres. Estimule a cada uno de ellos a que seleccione un aspecto de cada compañero de clase a fin de que los padres también se familiaricen con los demás de la clase.

QUE OTRA COSA MAS

Junte los diseños o duplíquelos en el periódico mural con la mira de crear un ambiente visual interesante para los estudiantes que trabajan en posiciones en el suelo. Sujete los dibujos a lo largo de la pared, cerca de donde se encuentran situados los estudiantes para trabajar. Decore la superficie del suelo o el medio metro inferior de la pared.

## OBJETOS ESCONDIDOS

El dibujar objetos escondidos puede fortalecer  
la discriminación táctil

### OBJETIVO

El estudiante aumentará su capacidad para identificar objetos tocándolos y sintiéndolos.

### MATERIALES

Bolsas de papel, objetos texturados, pinchos, conchas de mar, rizadores para el pelo, formas geométricas, letras de madera, papel de dibujo, lápices, crayones o marcadores de fieltro.

### APTITUDES

Discriminación táctil, integración motor visual.

### QUE HACER

1. Dar al estudiante una bolsa de papel con un objeto dentro de ella.
2. Explicar que no deben tratar de atisbar, sino que deben tocar y sentir lo que hay dentro.
3. Dirigir al estudiante para que sienta el tamaño, la textura, la forma, etc., pero indicarle que no debe decir a nadie lo que es.
4. Sin mirar dentro de la bolsa, haga que el estudiante dibuje en un papel la forma que él piensa tiene el objeto.
5. Haga que el estudiante escriba una etiqueta sobre el dibujo o que se lo diga a usted para que haga la etiqueta.
6. Recoja las bolsas y exhiba el contenido de ellas junto con los dibujos.

SIGUE

OBJETOS ESCONDIDOS continuación

QUE OTRA COSA MAS

Coloque más de un objeto en cada bolsa.

Incluya frijoles de gelatina dulces o lunetas de chocolate en cada bolsa y deje que los estudiantes se coman el regalo al final de la lección.

Ponga todos los objetos en una bolsa grande y deje que los estudiantes se turnen en la ayuda.

Muestre primero todos los objetos a los estudiantes.

Coloque los abrigos, zapatos u otros objetos familiares sobre una mesa grande. Los estudiantes, sin mirar, tienen que "sentir y adivinar" de quién es la prenda que están tocando. Es necesario recordar a los estudiantes que resulta más divertido adivinar sin mirar.

Coloque varios objetos de forma similar pero tamaño diferente en la bolsa de cada estudiante.

Coloque los objetos bajo una hoja de papel y haga que los estudiantes tracen el contorno palpando alrededor de los bordes.

## MODELADO DE CARAS

El modelado de caras en arcilla puede mejorar la discriminación táctil

### OBJETIVO

El estudiante mejorará su capacidad de identificar y hermanar contornos faciales al tocar y palpar.

### MATERIALES

Arcilla de cualquier clase.

### APTITUDES

Discriminación táctil, organización espacial del cuerpo, lateralidad, ubicación del cuerpo, abstracción del cuerpo, manipulación espacial de formas.

### QUE HACER

1. Dar instrucciones a los estudiantes para que cierren los ojos y palpen sus propias caras. Señálense a la atención las aberturas y protuberancias (ventanas nasales, boca, aberturas de los oídos, pómulos, frente, etc.), y la diferente textura de labios y cejas. Asegúrese de que pasen sus dedos lentamente sobre toda la superficie de la cara.

2. Explique que va a distribuir bolas de arcilla y que cuando la reciban van a modelar una cara con una mano mientras palpan su cara con la otra.

3. Subraye que han de tratar de hacer los altos y bajos, las cavidades y protuberancias y que no han de preocuparse de los detalles.

4. Estimule a los tímidos y mantenga a los distraídos concentrados en la tarea.

5. Exhiba los resultados en una mesa de la clase.

SIGUE

## MODELADO DE CARAS continuación

### QUE OTRA COSA

Repita el procedimiento utilizando piedras, pinachos, conchas de mar. Cree caras distorsionadas.

### ESTUDIOS SOCIALES

Visiten un museo y examinen una cabeza esculpida. ¿Cómo están hechos los ojos? ¿Cómo están formados los labios? Toquen la escultura y después sus propias caras.

### MATEMATICAS

Mida o haga que los estudiantes midan la cabeza de un estudiante que no puede participar debido a que tiene manos protésicas o un control débil de las manos y brazos. Mida la circunferencia, la distancia entre la nariz y la boca, de oreja a oreja, etc. Haga que otros estudiantes creen una cara.

### ARTES DEL IDICMA

Haga que los estudiantes escriban un poema acerca de la sensación que les produce su cara.

### QUE OTRA COSA MAS

Utilizando una prótesis bucal háganse agujeros en una bola de arcilla indicando los ojos, ventanas de la nariz, boca, etc.

Utilice una pluma de ave para trazar los rasgos faciales antes de modelar las caras de arcilla. Al hacer el trazado mueva la pluma siempre hacia la boca. Si el estudiante se resiste haga que use un paño de lavado. Deje que el estudiante leve la parte del cuerpo al dar usted por terminada la sesión.

## MASCARAS DE GASA ENYESADA

El crear máscaras puede aumentar la discriminación táctil

### OBJETIVO

Discriminación táctil, sentido de dirección, memoria visual, manipulación visual de formas, ubicación del cuerpo.

### MATERIALES

Gasa para enyesar (puede encontrarse en las casas abastecedoras de materiales quirúrgicos y farmacias, agua en una palangana, vaselina, tijeras, papel de periódico, tejido fino y gorras para la ducha.

### APTITUDES

El estudiante mejorará la capacidad de discriminación táctil de los contornos faciales.

### QUE HACER

1. Mostrar cuadros o dispositivos de máscaras teatrales (de comedia o tragedia) y examine con los estudiantes cómo se parecen a sus propias caras. De ser posible haga una máscara de verdad para que los estudiantes la palpen.
2. Explique que cada uno va a ayudar a hacer la máscara de un compañero.
3. Haga que los estudiantes corten trozos de gasa para enyesar de 2,5 x 5 cm.
4. Haga que un miembro del equipo se cubra el pelo con una gorra para la ducha y aplíquese vaselina liberalmente a todas las partes de la cara. Cúbranse los ojos con tejido fino y haga que se tienda en el suelo, descansando la cabeza sobre un periódico. Será necesario que usted supervise.
5. Haga que un compañero sumerja la gasa de enyesar en el agua, elimine el exceso y coloque la banda de gasa sobre la frente, alisándola con suavidad para que se adapte a la forma de la frente. Haga primero la demostración.

SIGUE

## MASCARAS DE GASA ENYESADA continuación

### MAS QUE HACER

6. Haga que un compañero vaya poniendo tiras de gasa hasta que toda la cara quede cubierta (no se olvide que hay que dejar agujeros en la nariz para respirar).

7. Cuando la primera capa casi esté seca, el estudiante debe agregar otra capa.

8. Advierta a los estudiantes que no muevan los músculos de la cara mientras la máscara esté secándose (unos 10 minutos).

9. Tóquese música sosegada, léase un cuento tranquilo mientras se seca la máscara.

10. Para retirar la máscara el estudiante mueve los músculos de la cara y la despega con suavidad.

11. Para fortalecer la máscara puede utilizarse gasa de enyesar adicional.

12. Una vez que estén completamente secas, haga que los estudiantes pongan cintas elásticas a las máscaras para sujetarlas en su lugar.

13. Haga que los estudiantes inviertan funciones y repita.

14. Exhiba las máscaras de manera prominente y defina qué elementos del teatro imitaban las máscaras.

### QUE OTRA COSA

#### ARTES DEL IDIOMA

Inicie un debate acerca de qué sensación se sentía al hacer la máscara, llevarla y estar cubierto con la gasa de enyesar.

Haga que los estudiantes escriban una descripción del proceso.

#### ESTUDIOS SOCIALES

Haga que los estudiantes escriban acerca de las momias del antiguo Egipto.

Proyecte películas o dispositivos de máscaras primitivas de difuntos.

## CARACTERIZACIONES DE ANIMALES

El crear caracterizaciones de animales puede desarrollar sentido del equilibrio y el ritmo

### OBJETIVO

El estudiante mejorará la capacidad de mantener el equilibrio del motor grueso y fino y de moverse rítmicamente.

### MATERIALES

Tambor, discos, tocadiscos, un cuadro en el que se muestren animales de corral, o bien una escena en la que aparezcan animales del bosque.

### APTITUDES

Equilibrio y ritmo, organización espacial del cuerpo, lateralidad y memoria visual.

### QUE HACER

1. Mostrar el cuadro y explicar que cada uno de los animales se mueve de manera especial y diferente.
2. Mostrar cómo los cuervos extienden las alas y después graznan, cómo la vaca rumia y después muge, etc.
3. Vuelva sobre el cuadro y haga que la clase imite las acciones de usted al tiempo que describe los diferentes animales.
4. Si tiene usted un líder con fuerte personalidad, elíjalo para que dirija al grupo.
5. Muestre la secuencia de un movimiento y combinación de sonido.

SIGUE

CARACTERIZACIONES DE ANIMALES continuación

QUE OTRA COSA

ESTUDIOS SOCIALES

¿Dónde viven esos animales? ¿En qué difiere su ambiente del nuestro?  
¿Indica algo el ambiente acerca de cómo nos movemos?

ARTES DEL IDIOMA

Escribe un párrafo breve o practique un discurso corto, hablando como si fuera aquel animal que se queja de un dolor que le dificultaba moverse. "Caballo: Este clavo grande que se me mete por la mitad de mi herradura está haciendo que me resulte casi imposible trotar."

QUE OTRA COSA MAS

Presente varios juguetes de animales. El estudiante puede palpar el animal, determinar cómo imitar su manera de moverse y cualesquiera sonidos que produzca.

Dé a los estudiantes más oportunidades de movimiento creativo haciéndoles que imiten animales que todavía no se han examinado. Use categorías como: animales que nadan, animales que caminan sobre dos patas, animales que sólo comen plantas, etc.

Dé sonidos de estímulo de animales que graznan, rugen, roen, etc., por medio de un disco o cinta grabada. Ves si los estudiantes pueden hacer una pantomima del animal que produjo un sonido determinado.

## LA CUERDA DE VOLATINERO

El equilibrio sobre la cuerda puede mejorar  
la discriminación táctil

### OBJETIVO

El estudiante se moverá a lo largo de una cuerda y conservará el equilibrio.

### MATERIALES

Todo lo largo de una cuerda de tender la ropa estirada sobre el suelo.

### APTITUDES

Organización espacial del cuerpo, ubicación del cuerpo, discriminación de la figura sobre el terreno, equilibrio.

### QUE HACER

1. Sujetar la cuerda en los extremos de modo que esté muy tensa.
2. Indicar a los estudiantes que se quiten los zapatos a fin de que tengan la esperanza de sentir su recorrido a lo largo de la cuerda.
3. Darles instrucciones para que traten de hacerlo sin mirar, nada más por la sensación.
4. Una vez que hayan llegado a dominar el equilibrio básico, indíqueles que creen maneras nuevas o diferentes de recorrer la cuerda, es decir, hacia atrás, de costado, llevando un objeto en la cabeza, etc.

SIGUE

LA CUERDA DE VOLATINERO continuación

QUE OTRA COSA

ARTES DEL IDIOMA

Imagine que un artista de circo se encuentra a la mitad de una cuerda de volatinero cuando se apagan todas las luces. Escriba un ensayo en el que se narre lo que ocurrió. Recuerde, no había luces. Todo el ensayo dependerá de descripciones táctiles. ¿Cómo saldrá todo el mundo del circo? ¿Qué le ocurre al volatinero?

Vuelva a ponerse los zapatos y ensáyelo de esa manera.

Avance arrastrándose utilizando solamente las manos para guiarse.

Divídanse en parejas. Una persona que ve dirige a otra que no ve a dar un paso por encima de la cuerda sin tocarla.

QUE OTRA COSA MAS

Finte una cuerda con pintura luminosa. Deje la cuerda sobre el suelo a fin de que los estudiantes puedan seguir un sendero (derecho o curvado) en una habitación oscurecida con luz negra.

Ponga un pañuelo sobre los ojos de los estudiantes y por medio de indicaciones auditivas diríjelos hacia un destino específico.

## MAQUINA

Los movimientos del cuerpo en grupo, simulando máquinas,  
pueden aumentar la organización espacial del cuerpo

### OBJETIVO

El estudiante aumentará la capacidad de moverse de manera integrada alrededor y en torno de objetos en el ambiente espacial.

### MATERIALES

Máquinas para fines de demostración, como una batidora de huevos, una máquina de escribir o un sacapuntas.

### APTITUDES

Organización espacial del cuerpo, equilibrio y ritmo, descifrado auditivo, destreza en la reacción veloz, aceptación social.

### QUE HACER

1. Explique que va a pedir a cada estudiante que se una en una actividad en la que cada uno estará repitiendo un movimiento semejante al de una máquina.
2. Haga una demostración con una batidora de huevos, una mezcladora, un sacapuntas, etc.
3. Solicite un voluntario quien comenzará con cualquier movimiento rítmico (moviendo el brazo como el pistón de un tren). Usted se unirá a la acción y hará un movimiento completamente diferente que se relacione con el primero (cuando su pistón sube, usted baja velozmente su brazo en su lugar, cuando su brazo desciende, usted gira).
4. Los dos repetirán esta actividad rítmica.
5. Comience con otro voluntario y aliente a los estudiantes a que ayuden a crear la máquina uno por uno.
6. Estimule a cada uno a que elija un movimiento a un nivel diferente y en una forma distinta de cualquiera de las precedentes.

7. Gradualmente regule el ritmo de los estudiantes desacelerándolo hasta llegar a una detención c-o-m-p-l-e-t-a.

8. Durante todo el ejercicio ayude a los estudiantes a que se den cuenta de su comportamiento en la adopción de decisiones.

9. Limite el número de "piezas" a cinco o seis.

SIGUE

DRAMA

MOVIMIENTO  
JUICIO CRITICO

MAQUINA continuación

QUE OTRA COSA

Divida la clase en grupos de dos o tres. A cada grupo se le darán unos pocos minutos para que "creen máquinas". Usted puede proporcionar sugerencias para toda la clase. Cada grupo habrá de organizar sus acciones de acuerdo con una palabra indicadora, como lavadora. Los grupos se turnan en cuanto a compartir sus creaciones.

Dé instrucciones a los estudiantes para que creen máquinas individuales que los compañeros de clase habrán de identificar.

ARTES DEL IDIOMA

Haga que los estudiantes libren acerca de máquinas sencillas antes de comenzar.

Lee a la clase una narración acerca de una máquina.

Haga que los estudiantes elaboren una lista de vocablos de piezas de máquinas.

ESTUDIOS SOCIALES

Hablen de máquinas desde comienzos del decenio de 1900.

Estudien la función de máquinas especiales (por ejemplo, la desmotadora de algodón, la máquina de coser y el automóvil) en una economía cambiante.

¿Cuál fue la primera máquina?

Indique a los estudiantes que "eliminen" todas las máquinas que hay en su ambiente (o escuela, hogar, etc.). ¿En qué sentido serían diferentes sus vidas?

QUE OTRA COSA MAS

Experimente con el equipo moviéndose en torno a la habitación en la oruga, probando los pedales del triciclo, etc. Discutan de esto.

Manivelas fijadas a una base de succión o montadas en la parte superior de una mesa permitirán a un estudiante sujetar ésta con una mano en tanto que con la otra se dedicará a una actividad.

## MUSEO DE ESCULTURAS DE CERA

El modelar estatuas de compañeros puede aumentar la organización especial del cuerpo

### OBJETIVO

El estudiante aumentará su capacidad de moverse de manera integrada a través del ambiente.

### MATERIALES

Fotografías del museo de cera; un conjunto de muñecas dispuestas en diversas posturas.

### APTITUDES

Organización especial del cuerpo, destreza en la reacción veloz, cifrado, abstracción del cuerpo.

### QUE HACER

1. Pregunte si alguno de los estudiantes ha estado alguna vez en un museo de cera. En caso afirmativo, dígales que cuenten su experiencia. En caso contrario, haga usted la descripción.
2. Explique que este es un ejercicio en creación de estatuas para una dramatización que tendrá lugar en el futuro en el que los personajes son estatuas de un museo de cera.
3. Uno de los compañeros va a "moldear" al otro a fin de que se adapte a cualquier posición cómoda del cuerpo.
4. Cuando el compañero haya terminado deberá dar nombre a la estatua y hará que los compañeros de clase adivinen quién es su personaje.
5. Los estudiantes cambian papeles.

SIGUE

MUSEO DE ESCULTURAS DE CERA continuación

QUE OTRA COSA

Visite un museo de figuras de cera, examine las figuras históricas y, al regresar al aula, trate de copiar algunas de ellas.

ESTUDIOS SOCIALES

Haga que un grupo pequeño trabaje junto y cree una escena de la historia (por ejemplo, la expedición de Lewis y Clark, el cruce del Delaware por Washington, etc.).

Dramatice la escena. Cuando todos se marchen por la noche, las estatuas cobrarán vida gradualmente.

ARTES DEL IDIOMA

Grabe la improvisación y haga que los estudiantes aprendan de memoria las líneas.

## ESPEJOS

El imitar las acciones de un compañero puede fortalecer la coordinación motora visual

### OBJETIVO

El estudiante reflejará como un espejo las acciones de un compañero sin ninguna indicación verbal.

### MATERIALES

Espacio suficiente para permitir que los compañeros tengan libertad de movimiento.

### APTITUDES

Aceptación social, equilibrio y ritmo, descifrado, secuencia de la memoria visual, coordinación visual y seguimiento.

### QUE HACER

1. Explicar que un espejo refleja exactamente aquellos objetos o movimientos que se encuentran en su ambiente y que en este ejercicio los estudiantes practicarán el reflejar lo que ven.
2. Los compañeros se ponen de pie y de cara uno al otro. Dé a cada pareja un número (1 ó 2) o asigne los papeles de líder y seguidor.
3. Antes de comenzar indique a todos los "Unos" que se congelen. Los "Dos" habrán de imitar con exactitud la posición de aquéllos. ¿Pies? ¿Manos? ¿Hombros? ¿Posición?
4. Cuando esté seguro de que las parejas están imitando una a otra su posición, dé instrucciones a los "Dos" para que, de manera gradual, con movimientos lentos, sigan los dedos de su derecha. Los "Unos" deberán reflejar las acciones exactamente. No permita verbalización.

SIGUE

ESPEJOS continuación

MAS QUE HACER

5. Recuérdeles que procedan con lentitud. "Mientras doy vuelta por el aula, vean si pueden engañarme. Vean si encuentro demasiado difícil decir quién está de líder y quién está siguiendo."

6. Dé instrucciones a los "Unos" para que se encarguen del liderazgo. Ahora estos tienen que seguir su dedo gordo del pie derecho. Guíelos para que varíen las direcciones de sus dedos. "Hacia arriba lo más alto posible, lejos hacia el costado, etc."

QUE OTRA COSA

CIENCIA

¿Por qué el reflejo en el espejo muestra su mano derecha moviéndose cuando usted está moviendo su izquierda?

¿Hay imitaciones exactas de "¿" en la naturaleza? ¿Por qué no? ¿Qué es una "¿"?

ESTUDIOS SOCIALES

Refleje un momento famoso en la historia. Haga que estén presentes parejas en nombre de otros miembros de la clase.

SALUD

Refleje hábitos básicos de cuidado propio: limpiarse los dientes, peinarse, atarse los zapatos, etc.

QUE OTRA COSA MAS

Dé a cada estudiante una pañoleta de colores (o un metro de tela). Haga que cada uno refleje los movimientos de la pañoleta del otro. Dé a cada estudiante una pañoleta de color diferente para cada mano. ¡Haga que reflejen ambas pañoletas!

Utilice un disco o un compás de tambor a fin de establecer un estado de ánimo o ritmo con el cual moverse.

Hágelo con sólo una parte del cuerpo, la cara, las rodillas, los pies. ¡Trate de reflejar acostado! ¡Trátelo sentado! ¡Trátelo desde las rodillas!

## DIRECCION MUSICAL

El dirigir los instrumentos de la gente puede desarrollar aptitudes en el descifrado auditivo

### OBJETIVO

El estudiante dirigirá una orquesta de sus compañeros, variando los sonidos, volumen y tiempo de sus instrumentos.

### MATERIALES

Unos pocos objetos duros (plumas, reglas, etc.), algunos blandos (globos), y otros arrugadizos (papel de aluminio).

### APTITUDES

Descifrado, asociación auditiva vocal, memoria auditiva, secuencia, reacción anticipativa, aceptación social, ubicación del cuerpo.

### QUE HACER

1. Organizar los estudiantes en tres o cuatro grupos. Cada grupo producirá un sonido particular.
2. Sonidos del cuerpo (golpe sordo en la mejilla tensa, cambio de forma de la abertura de la boca, golpe sordo en el pecho, taconeos de los pies, palmadas, golpeo de los nudillos de puños cerrados juntos, etc.).
3. Dar golpecitos con un objeto que encuentre en la clase.
4. Los sonidos que usted produzca con su voz.
5. Instruya a cada grupo para que practique (¡sin ruido!) hasta que cada persona esté satisfecha con su "instrumento".

SIGUE

DIRECCION MUSICAL continuación

MAS QUE HACER

6. Cuando estén listos, dígales que usted va a dirigir la orquesta y que ellos van a tocar o detenerse a las señales no verbales de usted.
7. Cuente cuatro compases y después señale a un grupo. Déjelo que "toque" durante cuatro a ocho compases. Pare. Haga lo mismo con los otros grupos.
8. Cuando esté seguro de que todos comprenden las señales de usted (cómo empezar, cómo parar), enséñeles como aumentar o disminuir el volumen (levantar la mano hacia el techo significa más alto, el bajar la mano hacia el suelo significa más bajo).
9. Comience a dirigir. Varíe sonidos, volumen y tiempo.
10. Dé a cada estudiante un turno para dirigir.

QUE OTRA COSA

Esta lección se puede dar en una sesión con estudiantes intermedios. Los estudiantes primarios necesitarán una serie de sesiones.

Repita.

ESTUDIOS SOCIALES

Usted es el director de una orquesta de hombres de las cavernas.

CIENCIA

Usted es el director de grupos diferentes de insectos (saltamontes, abejas, langostas).

## AMARILLO Y AZUL

El asociar las palabras con colores puede  
aumentar la comprensión

Amarillo  
Mantequilla  
Mantequilla

### OBJETIVO

El estudiante asociará con libertad palabras al tiempo que utiliza lápices de diferentes colores.

### MATERIALES

Hojas grandes de papel de un solo color, lápices de colores, barras de color de cera, pintura al temple o de otros tipos.

### APTITUDES

Conocimiento de las palabras, articulación, facilidad de expresión, integración motora visual.

### QUE HACER

Distribuir hojas grandes de papel de un solo color y lápices de color amarillo y azul.

Dar instrucciones a los estudiantes para que llenen todo el papel de color amarillo.

Mientras trazan garabatos y ponen color, indíqueles que asocien libremente palabras que el color les hace recordar (mantequilla, las florecillas botón de oro y diente de león, margaritas, mi gatito, etc.).

Camine por la clase y haga una lista de las palabras que vaya escuchando.

Repita el proceso con el lápiz azul.

Cuelgue todos los dibujos y hable acerca de todas las palabras que oyó. Examine la idea de que los colores también sugieren sensaciones o estados de ánimo. ¿Parece alguno de los colores más feliz que los demás? ¿Por qué?

SIGUE

AMARILLO Y AZUL continuación

QUE OTRA COSA

Escriba "Amarillo" en color amarillo y "Azul" en color azul. Escriba todas las palabras libremente asociadas en su color apropiado.

Haga que los niños preparen su propio "Libro de palabras de color".

Disponga los colores de acuerdo con el grado de "calor" o "frío" con que se perciben.

Llene varios recipientes con agua a diversas temperaturas. Indique a los estudiantes que hagan parejas del color más cálido con el agua más caliente.

QUE OTRA COSA MAS

Utilice un tablero de transmisión a fin de que los estudiantes puedan señalar asociaciones. Utilice una regla sujeta a la mano con una cinta elástica o esparadrapo. O una prótesis bucal o frontal con indicador.

Una bandeja o silla que se ajuste a diferentes posiciones permitirá la colocación cómoda del tablero de transmisión.

## EN EL HOGAR

### El desempeñar un papel puede aumentar las aptitudes de comunicación

#### OBJETIVO

El estudiante desempeñará el papel de un miembro de la familia y sugerirá dos maneras de ayudar en la casa.

#### MATERIALES

Usted y un estudiante.

#### APTITUDES

Facilidad de expresión y cifrado, equilibrio y ritmo, y abstracción del cuerpo.

#### QUE HACER

1. Examinar varias tareas que las gentes realizan en el hogar (lavar los platos, sacar la basura, alimentar al perro, etc.).
2. Indicar a los estudiantes que identifiquen a la persona que tiene más labores que hacer.
3. Cada uno tendrá que hacer el papel de esa persona "pensando en voz alta" ("Lo primero que tengo que hacer hoy son las camas, luego lavaré los platos, después vendré a poner la ropa a limpiar en la lavadora, etc.").
4. Estímulelos a pensar con detalle en la lista de labores por realizar.
5. Examine medios por los que cada uno podría ayudar al miembro de la familia recargado de trabajo.
6. Indique a los estudiantes que desempeñen ese papel y hablen al miembro recargado de trabajo al tiempo que le ofrecen su ayuda para realizar dos labores ("Oye, mamá, tú tienes demasiado que hacer. Puedo ayudarte sacando la basura y regando el jardín.").

SIGUE

EN EL HOGAR continuación

QUE OTRA COSA

Crear escenas de familia en las que debe llegarse a un arreglo en una disputa.

ACTITUDES

Hágase el papel del pagador de un banco que se muestra solícito por ayudar a una dama de edad que se olvidó de su chequera.

Un policía que ayuda a alguien a cruzar la calle.

El conserje de un edificio que ayuda a limpiar la escuela.

QUE OTRA COSA MAS

Un tablero inclinado puede facilitar la posición con el alineamiento apropiado del cuerpo. El estudiante puede hacer una pantomima imitando actividades como las de lavar los platos, remover la sopa en la cocina, construir, etc., con mayor facilidad.

## ¿QUE OCURRIO?

El interpretar ilustraciones con una leyenda breve  
puede aumentar el desarrollo del idioma

### OBJETIVO

El estudiante recortará ilustraciones de actividades que aparezcan en revistas y las organizará en una secuencia lógica que sus compañeros de clase interpretarán.

### MATERIALES

Ilustraciones de revistas, tijeras, papel y goma de pegar.

### APTITUDES

Comprensión de la lectura, coordinación motora fina, integración motora visual, descifrado, establecimiento de secuencias.

### QUE HACER

1. Decir a los estudiantes que cada uno de ellos recibirá un pequeño lote de páginas de diversas revistas.

2. Dentro de un plazo determinado (10 minutos, etc.) cada uno habrá de encontrar un grupo de ilustraciones (¿7? ¿10?) que narran una historia lógica.

3. Afirme a los estudiantes que algunas de las decisiones serán difíciles de tomar. Un estudiante pudiere organizar lo siguiente en estas secuencias:

- |                                             |                                      |
|---------------------------------------------|--------------------------------------|
| A. Una mujer poniéndose maquillaje.         | A. Un hombre afeitándose.            |
| B. Un carrito de comestibles en el mercado. | B. Un escritorio apilado de papeles. |
| C. Preparar la mesa para comer.             | C. El automóvil nuevo.               |
| D. Ver la televisión.                       | D. Deporte de tabla hawaiana.        |
| E. El embozado de las sábanas.              |                                      |

4. Recuerde a los estudiantes que será más fácil si sólo una ilustración incluye a una persona y las demás indican actividades correspondientes a diferentes horas del día.

SIGUE

¿QUE OCURRIO? continuación

5. Cuando cada uno haya acabado, un estudiante dirá a la clase o a uno de sus compañeros la leyenda que vincula las ilustraciones.

6. Un estudiante dispone las ilustraciones y pregunta a uno de sus compañeros, "¿qué ocurrió?"

QUE OTRA COSA

PROFESIONES

Seleccione ilustraciones que se refieren a determinadas ocupaciones (mecánicos, maestros, dentistas, etc.).

GEOGRAFIA

¿Llanuras? ¿Litoral? ¿Cadenas de montañas?

ESTUDIOS SOCIALES

Haga uno de un comportamiento estereotipo y otro que no lo sea.

Muchacha

Camión

Edificio en construcción

Baño de burbujas

QUE OTRA COSA MAS

Utilice una grabadora de cinta e instruya a los estudiantes para que organicen una serie de sonidos en secuencia. Los compañeros de clase comparten sus ideas acerca de la narración que a su juicio cuentan los sonidos.

Dé a los estudiantes cuatro objetos concretos que puedan manipular y pídeles que elaboren un cuento que los vincule a todos. Utilice casas de muñecas, juguetes de granja, etc., para dar a los niños cosas que se relacionen con facilidad entre sí. Presente otros objetos que supongan una prueba más ardua cuando el niño se sienta a gusto. Grabe en la cinta las narraciones de los estudiantes.

## ME OLVIDE

El evaluar secuencias de acción puede aumentar  
la capacidad de asociación de palabras

### OBJETIVO

El estudiante proporcionará frases que describen la acción faltante.

### MATERIALES

No es necesario ninguno. Ahora bien, el empleo de timbres de la puerta, aldabas y timbres de teléfono puede hacer que la actividad sea más divertida.

### APTITUDES

Conocimiento de las palabras, establecimiento de secuencias, articulación, comprensión e información general.

### QUE HACER

1. Enumerar una serie de acciones (poner una carta en el correo, alimentar al gato, limpiarse los dientes, plantar semillas, etc.).
2. Indique a los estudiantes que usted va a realizar una de las acciones enumeradas y que ellos deberán identificar lo que usted se olvidó de hacer.
3. Demuestre: Ponga la dirección en un sobre imaginario y deposite la carta en un buzón imaginario. Ellos deben responder: "Usted se olvidó de poner el sello a la carta."
4. Se seleccione un estudiante y éste "aprieta un tubo de pasta de dientes" que aplica sobre un cepillo de dientes imaginario y luego se va a la cama. Los estudiantes deben responder: "Te olvidaste de cepillarte los dientes."

SIGUE

ME OLVIDE continuación

QUE OTRA COSA

MATEMATICAS

Divida la clase en grupos de tres o cuatro. Cada grupo crea un diseño geométrico con sus cuerpos omitiendo un elemento crítico. Ejemplo: Cuatro estudiantes crean un rectángulo agarrándose de las manos (en parejas una frente a la otra). Dos estudiantes contiguos rompen la continuidad dejando caer los brazos.

Indique a los estudiantes que formen un círculo, una elipse, un cuadrado, etc., con "algo que falte" en la figura.

## PROFESIONES

El dramatizar profesiones puede desarrollar  
capacidad verbal

### OBJETIVO

El estudiante dramatizará las ocupaciones y los compañeros de clase darán nombre a las profesiones.

### MATERIALES

Ninguno es esencial. Si se desea, puede servir de ayuda una caja de prendas de vestir con diversos sombreros, guantes, delantales, zapatos, etc.

### APTITUDES

Conocimiento de las palabras, articulación, facilidad de expresión y cifrado, abstracción del cuerpo.

### QUE HACER

1. Elaborar con la clase una lista de ocupaciones.
2. Cada uno deberá de seleccionar una favorita de la lista y pensar en una acción y declaración que caractericen a esa ocupación.

Por ejemplo: Carpintero.

Acción: Arrodillarse y fingir que se clava un clavo.

Declaración: Tomás, dame ese destornillador y la regla.

3. El compañero de clase que adivine la ocupación correctamente (la señale, la deletree, la diga, etc.) ocupa el turno.

SIGUE

PROFESIONES continuación

QUE OTRA COSA  
OBSERVACION

Hágase una lista de las ocupaciones de todo el mundo en la escuela.  
Dramatícese.

ESTUDIOS SOCIALES

Dramatícense las ocupaciones de todos los miembros de la familia y las de la comunidad.

CIENCIA

Dramatícese a un hombre de ciencia recogiendo plantas. Dése nombre a las partes.

MATEMATICAS

Dramatícese la situación estudiante-maestro de matemáticas (el estudiante se encarga de la clase en la enseñanza de la lección de matemáticas).

QUE OTRA COSA MAS

Traiga los uniformes de determinadas profesiones. Proporcione los artículos que ayuden a definir la profesión u ocupación que va a representarse en una pantomima. Utilice un espejo de cuerpo entero a fin de que los estudiantes puedan observar su apariencia e integrar mejor el cuerpo y el concepto.

## GRANDES SENTIMIENTOS - PEQUEÑOS SENTIMIENTOS

- 
- PARA DESARROLLAR:
- ° Aptitudes de observación (escuchar, ver)
  - ° Imitación (hacer lo mismo)
  - ° Cooperación
  - ° Exito
  - ° Control de sí mismo
  - ° Percepción de sí mismo y de los demás
  - ° Aptitudes expresivas (expresión facial - lenguaje del cuerpo)
- 

El juego siguiente se puede llevar a cabo en pupitres o mesas, sentados o de pie en un círculo. Es excelente como ejercicio de preparación. Pueden jugarlo gentes de todas capacidades y edades y les encanta. Los movimientos se pueden adaptar con facilidad a la capacidad de las gentes impedidas. A menudo se pueden unir al juego niños que hablan poco o nada, ya que el juego no parece incluir el habla. La mayoría de las palabras o sonidos están al alcance de muchas personas consideradas no verbales, pero que pueden producir sonidos. El juego se desarrolló a partir de mi supuesto de que todos podemos llegar a estar más o menos conscientes de las formas en que "hablamos" entre nosotros con nuestras caras, nuestros gestos y nuestros cuerpos. El juego trata de la forma de expresión física. El líder debe ser enfático y claro en cuanto a demostrar qué es lo que se ha de imitar. El guión que sigue es nada más un punto de partida. Cámbienlo, adáptenlo. Hagan que el juego evolucione a fin de incluir cosas nuevas cada vez.

Grandes sentimientos - Pequeños sentimientos (sentados en círculo)

Fíjense en mí con cuidado. Si hago una mueca, hagan lo mismo. Si digo una palabra, repítanla. Si muevo la mano, hagan lo mismo.

Líder: (cara y cuerpo desanimados, fastidiados) Ooooooh ¡Nooooo!

Todos: Ooooooh ¡Nooooo! (reflejando la inflexión y gesto exactos).

Líder: (moviendo la cabeza incrédulo, llevándose la mano a la cabeza)  
¡No! ¡No! ¡No! ¡No! ¡No!

Todos: (imitando) ¡No no no no no!

Líder: (como si pensara en algo esperanzador, con una sonrisa débil y en voz baja) Eh

Todos: Eh

Líder: (un poco más esperanzado, incorporándose un poco, la sonrisa más amplia, el tono un poco más alto) ¡Eh!

Todos: Eh

Líder: (mirando a su alrededor, en tono más alto, muy seguro ahora) ¡Eh!

Todos: ¡Eh!

Líder: (alegre, el cuerpo erguido, las manos extendidas, en voz alta) ¡Eh!

Todos: ¡Eh!

Líder: (en éxtasis, gritando, las manos en celebración sobre la cabeza) ¡¡Eh!!

Todos: ¡Eh!

Líder: (cambiando rápidamente, un descubrimiento terrible, el cuerpo se desploma abatido por la desesperanza) ¡¡Oh, no!!

Todos: ¡¡Oh no!!

Líder: (en voz baja, a la defensiva, casi indignado) ¡Eh!

Todos: ¡Eh!

Líder: (en voz más alta, con aspecto encolerizado, más indignado, mirando a alguien en el grupo) ¡Eh!

Todos: ¡Eh!

Líder: (casi amenazador, con el cuerpo más a la defensiva) ¡¡Eh!!

Todos: ¡¡Eh!!

Líder: (como si empezara a comprender algo, rascándose la cabeza) ¡Ah, oh!

Todos: ¡Ah oh!

Líder: (seguro ahora, cantarín, apuntando a alguien) ¡Ah oh!

Todos: ¡Ah oh!

Líder: (apuntando, "Ahora te he atrapado") ¡Ah já!

Todos: ¡Ah já!

Líder: (apuntando a otro) ¡Ah já!

Todos: ¡Ah já!

Líder: (apuntando, en tono más alto) ¡Ah já!

Todos: ¡Ah já!

Líder: (apuntando a sí mismo) ¡¡Ah já!! (encogiéndose de cuerpo en gesto de excusa) Ah Oh (en tono bajo)

Todos: ¡Ah ~~¡~~! ... Ah Oh

Líder: (los brazos cruzados en gesto de terquedad) ¡Jumf! (este sonido se produce con la boca cerrada, a través de la nariz)

Todos: ¡Jumf!

Líder: (poniéndose por encima de todo, altivamente) ¡Jumf!

Todos: ¡Jumf!

Líder: (en tono de burla) Oh ¿sí?

Todos: Oh ¿sí?

Líder: (más alto, más a la defensiva) Oh ¿sí?!

Todos: Oh ¿sí?!

Líder: (como si estuviera nariz con nariz, desafiante) Oh, ¡¿sí??!

Todos: Oh ¡¿sí??!

Líder: (con los puños apretados, hablando a través de los dientes)  
¡Oooo! Me gustaría...

Todos: ¡Ooooo! Me gustaría...

Líder: (más frustrado) ¡Me gustaría...!

Todos: Me gustaría...

Líder: (los ojos muy abiertos, sorprendido, apuntando hacia sí mismo)  
¿Quién? ¿Yo?

Todos: ¿Quién? ¿Yo?

Líder: (asombro) ¡¿Yo??!

Todos: ¿Yo?

Líder: (aceptando la situación con facilidad) Oh... ¡está bien!

Todos: Oh... ¡está bien!

Líder: (con gesto avergonzado) Lo siento.

Todos: Lo siento.

Líder: Choquen la mano (se da la mano con el vecino).

"¿QUIEN TE CREES QUE ERES?"

- 
- PARA DESARROLLAR:
- ° Control de sí mismo
  - ° Cooperación
  - ° Percepción de sí mismo y de los demás
  - ° Aptitudes expresivas
  - ° Aptitudes de observación
  - ° Concentración
  - ° Percepción de la situación social
- 

Este juego se ideó para dar la oportunidad a los estudiantes de usar la voz y el cuerpo de manera impresionante y acomedida, incluyendo al mismo tiempo lo opuesto (una actitud tranquila y de retraimiento). Resulta que saca a la superficie muchas cuestiones emocionales, recuerdos y reacciones (turbación, amenaza, temor y control de sí mismo).

Las primeras veces que se juegue los estudiantes necesitarán reír en forma abierta y reprimida con objeto de acomodarse a los sentimientos que este juego parece remover. Pedirán que se juegue una y otra vez. (Al parecer para obtener algún dominio sobre los sentimientos.) Cada vez, a través del juego, usted podrá pedirles más y más de sus aptitudes (para amenazar, mantener una cara seria, utilizar una voz "nueva"). Sea paciente. Aunque se trata de un juego, toca algunos puntos "delicados". Tenga en cuenta la posibilidad de que algunos estudiantes pueden tener capacidad para desempeñar el papel dominante, agresivo, pero poseer una dignidad demasiado frágil para permitir que algún otro los amenace. Disimularán esto con muchas risas o darán la impresión de estar muy satisfechos de sí mismos en lugar de sentirse temerosos. Recuérdeles a menudo que se trata de un juego. Demuestre con frecuencia la postura y la expresión facial "temerosas", pidiéndoles que le imiten. Esté físicamente cerca de la acción (muévase en torno al círculo con el juego). Utilice el contacto físico. Recuérdeles que esto es un fingimiento, un juego, simplemente por divertirse. Felicite con profusión los éxitos o "los buenos intentos". Con el tiempo los jugadores deberán ser capaces de dominar la angustia y de desempeñar los dos papeles ajustándose a la realidad.

Mucho después de que se haya cansado usted del juego, los estudiantes saborearán la experiencia y le pedirán volver a jugar.

"¿¿Quién crees que eres?!!

En este juego me vuelvo hacia la persona que está a mi derecha y con respecto de "verdad de mal genio" le digo con la voz más apabullante y encolerizada que puedo, "¿Quién te crees que eres?!" Esa persona finge que tiene mucho temor, se echa para atrás con los ojos muy abiertos y contesta, "¿Quién, yo?" En voz más alta le respondo, "¡Sí, tú!" Entonces dice, "Yo soy \_\_\_\_\_" (Da su nombre real.) Tan pronto como le oímos decir su nombre, todos fingimos que acabamos de reconocerlo y exclamamos, "Ah, sí, claro, eres \_\_\_\_\_." Y al tiempo que repetimos su nombre le damos una buena salva de aplausos. Cuando oye los aplausos se siente bastante fuerte y decide ensayar su tono de voz en la persona que tiene a su derecha. Se estira en toda su estatura, se inclina un poco hacia adelante, pone una cara truculenta y con tono de burla y desprecio dice, "¿Quién te crees que eres?" Su vecino responde, pronunciamos su nombre en voz alta y aplaudimos. Todos el mundo tiene la oportunidad de alzar el tono de voz, de fingir que tiene muy mal genio y también de simular que tiene miedo de la persona que hace la pregunta. Es importante que todo el mundo recuerde que este es un juego y que estamos simulando. Podemos inclinarnos sobre alguien, pero no podemos tocar. Todo el mundo debe tratar de mantener una cara seria y de hacer que las cosas parezcan reales. Vamos a probarlo una vez más alrededor del círculo.

El guión para los estudiantes con facultad limitada de hablar puede dejarse el mismo y el líder puede decir las líneas al tiempo que los estudiantes expresan físicamente el sentimiento. Los estudiantes en ocasiones sonarán al unísono ~~con~~ partes de la frase ("¿Quién...eres tú!?) O puede adaptarse el guión: "¿Tú eres, quién?" o bien, "Eh, ¡tú!"

## YO SOY EL REY O LA REINA DE TODO ESTE PAIS

- 
- PARA DESARROLLAR:
- ° Confianza en sí mismo
  - ° Percepción del cuerpo
  - ° Coparticipación
  - ° Relevos de turnos
  - ° Cooperación
  - ° Aptitudes expresivas
- 

Alguna práctica con posturas ayudará a prepararse para este juego. Póngase de pie o sentado como un pandillero, maestro, payaso de circo, bailarín de ballet, bebé, monstruo, etc. De ser posible, permita que los estudiantes se muevan de un lado para otro como lo harían esos seres. Haga que cada tipo de personaje coma un sandwich o se peine el pelo. Señale las diferencias en cuanto a cómo están de pie, se mueven y reaccionan. Haga que cada uno ensaye la postura, gesto y expresión facial de un rey o una reina. Haga que desfilen en círculo, de ser posible. El líder comienza el juego. A partir de ese momento, él se mueve con la acción para prestar asistencia, guiar y halagar. Habrá algunas risitas reprimidas y cierta turbación inicial. Aliente a toda la "realza" a que se mantenga bien erguida, a que tenga aspecto orgulloso. Todos los "súbditos" deberán inclinarse ante la "realza".

### Yo soy el rey o la reina de todo este país

Me introduzco en medio del círculo con continente muy majestuoso y elevo mis manos para decir, "¡Soy el rey de todo este país!! Inclínense ante mí!" Todo el mundo en el círculo repite, "Oh, gran rey, Oh, gran rey" y hacen una reverencia. Luego Catalina, mi vecina, se desprende del círculo me da unos golpecitos en el hombro y dice, "Perdona, espera un minuto!" "¿Sí", pregunto, "qué es lo que pasa?" "¡Tú no puedes ser rey!", contesta. Me hago el sorprendido y pregunto: "¿or qué no?" Se yergue en toda su estatura, eleva sus brazos y exclama, "Porque yo soy la reina de todo este país. ¡Inclínense ante mí!" Todo el mundo hace una reverencia al tiempo que dice, "Oh, ella es la reina. Oh, gran reina, gran reina..." Esta escena la interrumpe Juan, (su vecino

de la derecha), quien le da unos golpecitos y le dice, "Perdona. Aguarda un minuto..." y así sucesivamente alrededor del círculo. Cuando todo el mundo ha tenido su turno, interrumpo al último rey o reina y comento, "Un momento, aguardar un momento. No puede haber tantos reyes y reinas en un país. ¿Eres tú rey de este país? ¿Y qué me dices de ti, eres tú el rey de verdad. Bueno, si tú eres el rey, y tú también eres el rey, qué vamos a hacer? ¿Quién se va a inclinar si todos somos reyes y reinas?" Los niños deciden cuál es la solución y tratan de terminar el juego.

#### Adaptaciones

La frase "Yo soy la reina..." se puede abreviar. El líder puede hablar en tanto que el estudiante imita. El juego puede incluir una corona que se transmite de uno a otro cuando el "monarca" es destronado. El juego se puede llevar a cabo mientras se esté sentado en torno a una mesa.